

Beste Feinde

RIVALEN

DES BILDSCHIRMS

Coke gegen Pepsi, Sagrotan gegen Viren. Rivalitäten gehören zum Leben – auch in Spielen. Von Sascha Penzhorn



Der Autor

Dass es in Videospielen kein Mitleid gibt, lernte Sascha zum ersten Mal 1991 in Final Match Tennis für die PC-Engine, als ihn sein Vater gnadenlos vernichtet hat. Jahre später ließ er dann seinen eigenen Sohn dieselbe väterliche Härte in Street Fighter 4 spüren. Videospiel-Rivalitäten haben in seiner Familie nämlich Tradition. Von virtuellen Kartrennen bis hin zu Shooter-Orgien, an denen Familienbande und Freundschaften zerbrechen, ist jedes Spiel serious Business.

Rivalen, Erzfeinde, die Aufspaltung in zwei Lager. Im Alltag hasse ich so was eigentlich. Wenn sich etwa erwachsene, vermeintlich vernunftbegabte Menschen in irgendwelchen Foren oder Social-Media-Kanälen gegenseitig persönlich beleidigen und sich aufführen wie im Kindergarten, nur weil einer die Xbox lieber mag als die PlayStation. Leute, die in ihren Profilen mit ihren Lebenspartnern, Kindern und Haustieren posieren und denen es trotzdem irgendwie nicht peinlich ist, sich so öffentlich zum Affen zu machen, nur weil jemand einen ande-

ren Geschmack hat. Und dann gibt es immer noch Leute, die ernsthaft glauben, dass zwangsweise Klarnamen im Internet irgendwie für Zurückhaltung sorgen!

Dabei gibt es aber auch durchaus positive Rivalitäten, gerade bei Spielen. Wenn man sich gegenseitig ansportelt und immer wieder versucht, einander zu überbieten. Wenn man unzählige Stunden in einem Fighting Game trainiert oder an seiner K/D in einem Shooter feilt, nur um bei der nächsten Sitzung mit dem Lieblingsrivalen klar vorne zu liegen. Nur damit der Penner einen Tag spä-

ter wieder vorne liegt. Ich erinnere mich an unzählige erbitterte Duelle in Crimson Skies, damals in der MSN Gaming Zone, wo sich Rivalitäten in tiefe Freundschaften gewandelt haben. Nostril, für den unwahrscheinlichen Fall, dass irgendwer aus der alten Zeit diese Zeilen liest – du fehlst mir, Mann! Wir hatten ein paar echt geile Flugstunden miteinander. Und darum geht es heute mal um Rivalitäten in und rund um Videospiele.

Billy Lee & Jimmy Lee, Double Dragon, Sega Master System

Kaum ein Spiel hat meine Kindheit so geformt wie dieses. Bevor Double Dragon für Segas Master System erschien, kannten wir nur Spiele, in denen sich zwei Spieler abwechseln oder man völlig alleine spielt. Zwei Spieler gleichzeitig? Der Hammer! Das sorgte im Master-System-Port für abartiges Sprite-Flackern, aber wir waren Grundschüler, hatten keinerlei Ansprüche und waren glücklich. Dabei könnte das Sidescroll-Prügelspiel um die Gebrüder Lee unmöglich bescheuerter sein, wenn wir mal ehrlich sind. Los geht's mit einem Intro, in dem die Freundin (Singular, offenbar wurde damals schon mit neuen Formen des Beziehungslebens experimentiert) der Brüder Billy und Jimmy von einem Gangsterboss verdrochen und entführt wird. Darauf tauchen die beiden Protagonisten auf und müssen sich jetzt mit Händen und Füßen durch die harmloseste Straßengänge der Welt kämpfen. Deren Mitglieder sind nämlich selbst größtenteils unbewaffnet, von der gelegentlichen Peitsche, einem Baseballschläger oder irgendwelchen geworfenen Fässern, Felsen und Holzkisten mal abgesehen. Die einzige Schusswaffe im Spiel gehört dem finalen Boss und Anführer der Bande. Kein Wunder, dass er der mächtigste Mann der gesamten (Spiel-)Welt ist!

Das Move-Set war für seine Zeit absolut überragend. Schläge, Tritte, Sprungangriffe in beide Richtungen, Ellbogenstöße, Kopfstöße – und mit extrem viel Glück und eher aus Zufall konnte man Feinde sogar in den





Das Mobile-Spiel C&C Rivals hat die Rivalen sogar im Namen, gekämpft hat man darin aber eher mit der F2P-Mechanik.

Helden den eigenen Bruder zu Tode prügelt, knutscht mit dem Gewinner rum und geht mit ihm nach Hause. Wenn du deinen Mitspieler nicht vorher schon für Teamkills gehasst hast, dann spätestens, wenn du dieses Finale auch noch gegen ihn verlierst.

Ken & Ryu, Street Fighter, diverse Systeme

War Marios Bruder Luigi anfangs nur als »Green Mario« bekannt, hatte Ken Masters in Street Fighter 2 den abfälligen Spitznamen »Red Ryu«. Immerhin hatte er, abgesehen vom Kopf, dasselbe Sprite wie Ryu und ein nahezu identisches Move-Set. Ist ja auch irgendwie cool, wenn man als Entwickler viel Zeit, Geld, Arbeit und Speicher sparen kann, indem man eine Figur in einem Fighting Game doppelt verwendet, die Kopie minimal abändert und sich dann schnell irgendeine Geschichte dazu aus dem Kreuz leiert. Nämlich, dass beide Figuren unter demselben Meister trainierten und darum ähnliche Kampfstile haben. Und weil das so prima funktioniert hat, kamen in späteren Teilen noch Dan Hibiki, Evil Ryu und Akuma hinzu, die zumindest unterschiedliche Animationen für ihre Moves besitzen, aber bei den Charaktergrafiken ... nun ja.

Heutzutage ist das zum Glück natürlich nicht mehr so. Ryu und Ken könnten in Street Fighter 5 sowohl optisch als auch spieltechnisch kaum unterschiedlicher sein. Tatsächlich geht Ryu inzwischen gern oben ohne und hat sexy Gesichtsbehaarung, während Ken die Jacke seines Gi locker um die Hüfte wickelt und statt Kopfbehaarung Bananen trägt. Allein eine Sache wird sich wohl nie ändern: Wenn ein schlechter Ryu-



Billy und Jimmy Lee. Bei der Freundin hört die Brüderlichkeit auf.

Schwitzkasten nehmen, sie vertrimmen und wegschmeißen. Eine weitere Besonderheit war, dass man seinen Mitspieler verletzen konnte. Nichts ist geiler, als mit einem beherzten Karatesprung den Gegner zu verfehlen, dem eigenen Bruder volle Omme ins Kreuz zu treten und ihn versehentlich in den Abgrund zu befördern, was zum virtuellen Exitus führt. Das waren ehrliche Unfälle und Missverständnisse, die ganz schnell von Prügeleien im Spiel zu einer Ohrschelle im richtigen Leben führen konnten. Und dann ist da dieses unsagbar dämliche Ende.

Der Boss der fiesen Bande, die man im Spiel bekämpft, hört auf den furchteinflößenden Namen Willy. Willy ist im Englischen auch ein Kosewort für das beste Stück des Mannes und genau so führt sich der Gangsterboss auch auf – er schießt nämlich wild mit seiner Knarre um sich und tötet Spieler mit nur einem einzigen Treffer. Wie das halt so ist, wenn man mit bloßen Händen gegen jemanden kämpft, der eine Schusswaffe hat. Im unwahrscheinlichen Fall, dass ihr Willy besiegt (wir benötigten damals den Cheat für unendliche Leben), kann jetzt einer der Brüder mit der Freundin nach Hause gehen. Die hat aber gar nicht die Nerven für zwei Lover. Böses Dilemma! Da gibt's nur eine Lösung: Billy und Jimmy müssen nun bis zum Tod gegeneinander kämpfen. Der Verlierer gibt also am Spielende zur Belohnung den Löffel ab, dem Gewinner fällt das Mädels um den Hals. Nochmal: Die beiden

Protagonisten haben Seite an Seite die Gang besiegt, die Freundin befreit und jetzt schaut sie eiskalt dabei zu, wie einer der



Diese Abwechslung bei den Charaktergrafiken! Einfach umwerfend!



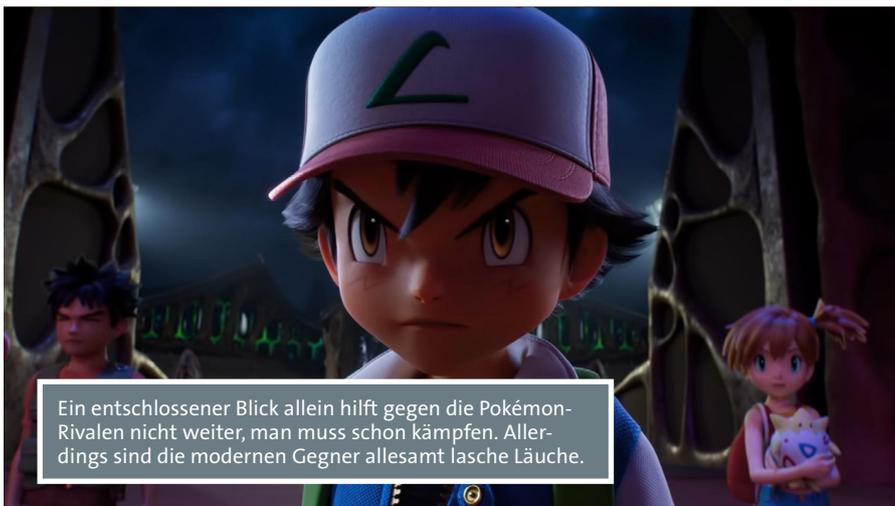
Das »Zwei Typen laufen von links nach rechts«-Spielprinzip wurde hundertfach kopiert, etwa von der Final-Fight-Reihe.



Auch in Ultra Street Fighter 2: The Final Challengers geben sich Ryu und Ken volles Pfund aufs Maul.



Verglichen mit Blue sind die Rivalen späterer Pokémon-Titel ein völliger Witz.



Ein entschlossener Blick allein hilft gegen die Pokémon-Rivalen nicht weiter, man muss schon kämpfen. Allerdings sind die modernen Gegner allesamt lasche Läuche.

Spieler auf einen schlechten Ken trifft, regnet es eine halbe Stunde lang Feuerbälle, die gegeneinander verpuffen, bis einer aus dem Takt kommt. Voll spannend!

Red & Blue, Pokémon, Game Boy

Ich weiß, dass mich das automatisch zu einem schlechten Menschen macht, aber ich

habe Pokémon nie besonders gemocht. Heutzutage protestieren viele Spieler (zu Recht!) gegen Dinge wie Lootboxen, über-teuerte DLCs und ähnliche Abzocke am Kunden, aber irgendwie stört sich bis heute kaum jemand daran, dass man Pokémon-Games schon immer doppelt kaufen muss, wenn man ein komplettes Pokédex will. Klar

ließ sich das in den 90er-Jahren beheben, wenn man Analog-Freunde hatte, die zum Tauschen bereit und in der Lage waren, aber das war eben nicht immer gegeben. Doppelt kaufen hilft 2020 mit Pokémon Schwert/Schild zudem auch nicht mehr so einfach, denn obendrauf gibt's noch kostenpflichtigen DLC, den man für jede Version getrennt kaufen und bezahlen muss. »Aber du kannst es doch einfach so spielen und musst nicht unbedingt alles sammeln«, teilst du mir jetzt mit, du imaginärer Leser, der mich einfach unhöflich beim Tippen dieser Zeilen unterbricht. Bei einem Spiel mit dem Motto »Gotta catch 'em all!«. Geh bitte weg!

Und dann war da noch dein Rivale. Erinnerung sich noch wer, damals auf dem Game Boy, wenn der Penner immer automatisch genau das Starter-Pokémon ausgewählt hat, das besonders wirksam gegen den eigenen Starter war? Als man noch ein richtig gutes Team brauchte, um die Sacknase im finalen Duell ganz am Schluss endgültig zu besiegen? Kein Vergleich zu den neueren Teilen! Spätestens seit den 3DS-Spielen ist der Rivale seiner Bezeichnung nicht mehr würdig, ab Sonne/Mond wird euch dann ein Weichkäse vorgesetzt, der sich unmöglich ohne fremde Hilfe selbst morgens anzieht! Ich bin erstaunt, dass der Kollege es schafft, seine Bälle in die richtige Richtung zu schmeißen und nicht gelegentlich aus Versehen mit toten Quallen und Erdnüssen um sich wirft. Und nach jeder Niederlage strahlt er über alle vier Backen und lacht sich kaputt, weil er niemals so gut sein wird wie du, dich aber voll zum Vorbild hat. Super! Das spornt weder an, irgendwie besser zu werden, noch fühlt es sich gut an, das bemitleidenswerte Team dieses Kaspers wiederholt aus den Socken zu klatschen. Solche Rivalen bringen das »lol« erst in die Alola-Region.

Mario & Luigi, Mario Bros., C64

Vor Super Mario Bros. gab es einfach nur Mario Bros. In der Spielhalle, auf mehr als einem Dutzend Plattformen zu Hause, und ich hatte es irgendwann auf dem C64. Und Mario Bros. ist Krieg. Die offizielle Spielbeschreibung ist nichts als eine große Lüge: »Bekämpft das Ungeziefer! Zwei Spieler machen es leichter!« Gut möglich, dass der Grundgedanke hinter Mario Bros. tatsächlich mal eine Art freundliches, kooperatives Spielerlebnis war. Das Spiel findet in der Kanalisation statt. Dort tauchen aus Abflussrohren allerlei Krebse, Schildkröten, Fliegen und Geister auf. Ein wenig wie im richtigen Leben kurz nach Weihnachten, wenn bestimmte Familien feststellen, dass die Haltung gewisser Haustiere mit Kosten und Zeitaufwand verbunden ist. Und Mario und Luigi müssen nun all die Viecher, die durch die Unterwelt kriechen und fleuchen, wieder beseitigen. Das Spiel stammt aus dem Jahr 1983, mag sein, dass der Beruf des Klempners damals tatsächlich noch so abließ.

Ziel des Spiels ist es, mit dem Kopf von unten gegen die Plattform zu springen, auf



Mario Bros. wird als freundliches Koop-Erlebnis für zwei Spieler präsentiert. Dabei handelt es sich um eine Falle.



Beim Rennen um Treppchenplätze sind Familienbände nichts mehr wert. Hütet euch vor rachsüchtigen Brüdern!

der sich gerade eines der zu vernichtenden Viecher befindet. Dieses wird dann in die Luft geschleudert und landet für eine Weile hilflos auf dem Rücken. Jetzt kann man es einfach brutal aus dem Bildschirm kicken und bekommt dafür Punkte. So viel zur Theorie. In der Praxis stellt Luigi ganz schnell fest, dass er eine eigene Punktzahl hat, die immer nur dann ansteigt, wenn er selber Ungeziefer vernichtet, bevor Mario es in die Finger bekommt. Also wartet Luigi, bis sein Bruder eine Schildkröte umwirft und kurz davor ist, sie wegzukicken. Im letzten Au-

genblick springt er die Plattform mit der Schildkröte von unten an, richtet sie wieder auf und sorgt dafür, dass Mario in den Tod läuft. Denn so eine blutrünstige Schildkröte (damals hießen die Biester noch Shellcreeper und nicht Koopa) ist lebensgefährlich, wenn sie richtig herum ausgerichtet ist – das wird euch jeder Zoologe, der seinen Titel wert ist, mit Freude bestätigen. Mario verliert darauf eines seiner Leben und lässt diesen Angriff natürlich nicht auf sich sitzen. Stattdessen wartet er, bis sich Luigi in der Nähe eines Gegners befindet und springt

Luigis Plattform von unten an. Dieser wird darauf in die Luft geschleudert und segelt mit etwas Übung und aus dem richtigen Winkel getroffen genau in die Arme der nächstbesten Kreatur und gibt nun seinerseits den Löffel ab. Der Spieler, der Luigi steuert, täuscht nun im richtigen Leben ein Lachen vor, dankt dem Mario-Spieler für die Partie, entschuldigt sich kurz und durchtrennt dann heimlich die Bremsschläuche am Wagen des Mario-Spielers. Der bekommt davon nichts mit, denn er nutzt die Abwesenheit des Luigi-Spielers, um dessen Frau zu verführen. Die mag er nicht mal besonders, sinnt aber seit Luigis fieser Aktion im Spiel auf Rache. Denn Mario Bros. bringt das Schlimmste im Menschen zum Vorschein, vernichtet Freundschaften, Beziehungen und manchmal sogar Leben. Eine Tradition, die Nintendo stolz bis heute in der Mario-Kart-Reihe fortsetzt.

Call of Duty: Modern Warfare (2019), PC

Ich hasse Call of Duty. Jahr für Jahr dieselben kaputten Spawns im Multiplayer. Viel zu kleine Maps wie Shipment, wo du nach dem Tod direkt mitten im gegnerischen Team oder sogar im Visier deines eigenen Killstreaks erscheinst und umgehend noch mal stirbst, bevor du in irgendeiner Weise reagieren kannst. Eine Community, bei der man sämtlichen Spielfiguren heimlich die Beine amputieren könnte und die Hälfte der Spieler würde es überhaupt nicht mitkriegen, weil sie den ganzen Tag mit einer Schrotflinte bewaffnet in irgendeiner Ecke Staub ansetzen. Ein Spiel mit Ingame-Käufen wie in Fortnite, obwohl es selbst in der billigsten Version schon einen fetten Premium-Kaufpreis hat. Eine Reihe, bei der du den neuesten Teil nie länger als fünf Minuten genießen kannst, weil dann schon der Nachfolger angekündigt wird.

Und trotzdem hab ich schon wieder 120 Stunden im neuesten Teil auf dem Tacho, weil ich dumm bin. Weil meine Freunde dumm sind. Es kann dir noch so auf den Sack gehen, und du kaufst die Dinger trotzdem mehr oder weniger regelmäßig wieder. Und dann spielst du idealerweise mit Leuten, die du gern hast – und es kommen Ri-



Mein Kumpel Thorsten und ich sind im Einsatz eine unüberwindliche Macht (Symbolbild).



Ich habe drei Kills mehr als meine Freundin (Blockycow). Meine Beziehung steht damit kurz vor dem Aus.



Mehr als Falco Lombardi nervt nur die grausige Steuerung von Star Fox Zero auf der Wii U.

validitäten auf, als wärt ihr alle wieder zwölf Jahre alt. Das kann durchaus positiv sein. Mein Kumpel Thorsten und ich, wir spielen mittlerweile wie eine Einheit. Decken einander den Rücken, spähen Feinde aus, machen einander auf sie aufmerksam. Stets gemeinsam, nie im Alleingang. Zusammen jedes Match dominieren. Wenn das richtig gut läuft, macht es auch fast nichts mehr aus, schon wieder 60 Euro für ein Spiel rausgeworfen zu haben, das jedes Jahr mit minimalen Änderungen als neu verkauft wird. Na ja, wenigstens kein FIFA.

Und dann ist da noch meine Freundin. Claire. Die hat Teamplay nicht mal in ihrem Wortschatz. Die mutiert in Call of Duty zur Wildsau. Gehe ich nach links, rennt sie absichtlich nach rechts. Jeder für sich allein. Wer die meisten Kills abstaubt, gewinnt. Und Gnade mir Gott, wenn ich auf dem ersten Platz lande und sie eine schlechte Runde hat! Das schaut sie sich eine Runde lang an. Oder auch zwei. Dann fliegt Hardware. »Schatz, du bist schlecht gelaunt. Lass uns eine Pause machen. Das ist es echt nicht wert, sich so über ein Spiel aufzuregen.« Bringt natürlich nix. Bin ja genauso angepisst, wenn es andersrum läuft. Wir spielen dann doch noch weiter. Mitternacht. Zwei Uhr morgens. Vier Uhr. Wenn es bis dahin wieder läuft, ist die Welt in Ordnung. Ansonsten wird der Rechner ausgemacht, wenn draußen schon die Vögel brüllen. Schlafzimmer, Licht aus, kein Sterbenswort. Die Welt ist schlecht. Ich hasse Call of Duty.

Fox McCloud & Falco Lombardi, Star Fox 64, Nintendo 64

In Deutschland auch als Star Wing (SNES) und Lylat Wars (N64) bekannt, war Star Fox für seine Zeit wirklich beeindruckend. Schaut man sich aus heutiger Sicht den ersten Teil für das Super Nintendo an, ist das schwer zu glauben. So beeindruckend es für die damalige Zeit auch war, richtige 3D-Grafiken auf einer 16-Bit-Konsole zu sehen, lief das Teil

trotz Zusatz-Chip im Modul im Idealfall mit 15 Bildern pro Sekunde – und meistens noch deutlich weniger. Der zweite Teil war technisch besser und flutschte etwas runder. Und wurde 1995 trotz Fertigstellung nicht veröffentlicht, weil Nintendo nicht wollte, dass das Spiel im Vergleich zu Spielen auf der Sony PlayStation und dem Sega Saturn eine schlechte Figur macht. Inzwischen gibt's das Teil auf dem SNES Classic Mini und in der SNES-Spielesammlung für Nintendo-Online-Abonnenten auf der Switch.

1997 erschien dann das nächste Spiel der Reihe auf dem Nintendo 64. Bessere Grafik als je zuvor, viele verzweigte Spielwelten für erhöhten Wiederspielwert, Landfahrzeuge, viel flüssigeres Gameplay als auf dem SNES und richtig vertonte Sprachausgabe anstelle der abartigen Alien-Geräusche aus dem Vorgänger. Und weil die Helden jetzt richtig sprechen konnten und Spiele allgemein für ein cineastisches Erlebnis sorgen sollten, bekamen sämtliche Figuren auch gleich eine Persönlichkeit spendiert. Da war der Hase Peppy »Ich bin zu alt für diesen Scheiß« Hare, der Hauptfigur Fox pausenlos unaufgefordert an dessen verstorbenen Vater erin-

net. Danke auch! Dann gab es noch den vollkommen unfähigen, nutzlosen und endlos nervigen Slippy Toad. Und selbstverständlich den inkompetenten (aber großmäuligen) Falco Lombardi, der maximal unglaublich als Flieger-Ass und Fox' erbitterter Rivale präsentiert wurde.

Falco Lombardi ist so unterhaltsam wie Brechdurchfall. Fliegt dir alle zehn Sekunden ohne Vorwarnung direkt in die Schusslinie, um sich dann jedes Mal lauthals zu beschweren, wenn er die Quittung für diesen Schwachsinn kassiert. »Hey Einstein, I'm on your side!« Hey Falco, du blindes Huhn, wer war dein verdammter Fluglehrer? Ein Maulwurf? Und obwohl er so ein eiskaltes Ass, ein totaler Superpilot ist, der mindestens so viel draufhat wie Fox, bettelt er den Spieler pro Level mindestens dreimal um Hilfe an, weil er irgendeinen Gegner nicht abschüttern kann und zu Klump geschossen wird, wenn er keine Unterstützung kriegt. Ich mag Star Fox. Ich hoffe, dass Nintendo der Reihe nochmal eine Chance gibt, auch wenn der aktuell letzte Teil für Wii U objektiv Schrott war. Aber Falco mag ich nicht. Dem wünsche ich eher die Vogelgrippe. ★

Nervensäge Falco Lombardi folgt seinem »Freund« Fox sogar in andere Spiele wie Super Smash Bros. Melee – und ist dort genauso nervig.

